



第一章 工具篇

大家好，我是漫画迷阿布，来自遥远的外星球 YUJ716。

这次我来地球的目的，是想学习画漫画。

这是我从小梦想，而我以为在漫画的发源地——地球，能找到可以教我的人。

可是，我来了好几天，却找不到老师。

天啊，谁能帮帮我？

我们来啦！

啊？！

嘿！我是零起点美术学校漫画初级班特派教师小樱！

我是超级英俊潇洒的天才、中国漫画未来的栋梁、人称无敌鸟人的阿生！

漫画教师？！太好了，我阿生终于找到组织了！

老师！

喂！

你是哪里来的怪物？！

既然有了学生，那么我们马上开始上课吧！

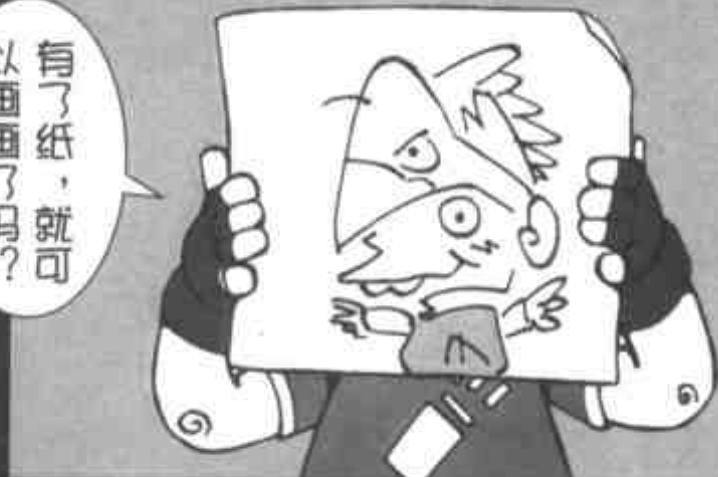
第一课先要介绍工具之首——画纸！



画纸的纸质要精细、光滑，方便笔尖在上面移动。当然，洁白也是重点。容易起毛且吸水量过高或过低的纸都不合适。一般的漫画用纸多是80—100克的书写纸或图画纸，练习时可用普通的白纸。纸的大小一般为16开，有些漫画用纸会印上格子，这样比自己打的要精确些。



有了纸，就可以画画了吗？



当然不行了。只有纸没有笔，就像做饭时只有米没有水一样。而漫画用的笔可比我们平时写作业用的笔多多了。



铅笔和橡皮是最基本的漫画工具。通常会采用HB或2B，铅心太硬易使纸面起皱，太软又易弄脏纸面。橡皮的质地要柔软，太硬会损坏纸面且擦脏墨水。



钢笔尖是绘画漫画最重要的工具之一。日本生产的G型笔是最常用的笔尖，而地图笔则能画出精细的线条，镊笔非常适合排线，圆珠笔尖画一样粗细的线条最方便。

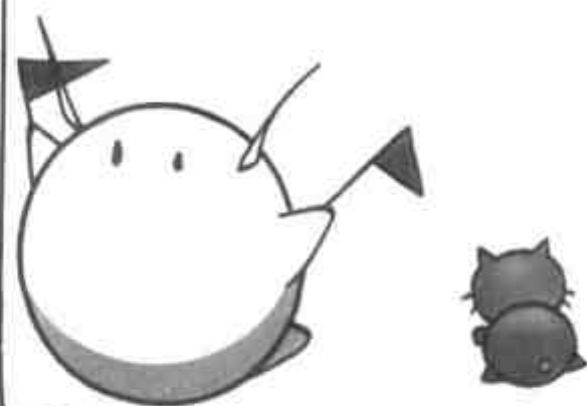
哇！我想画……



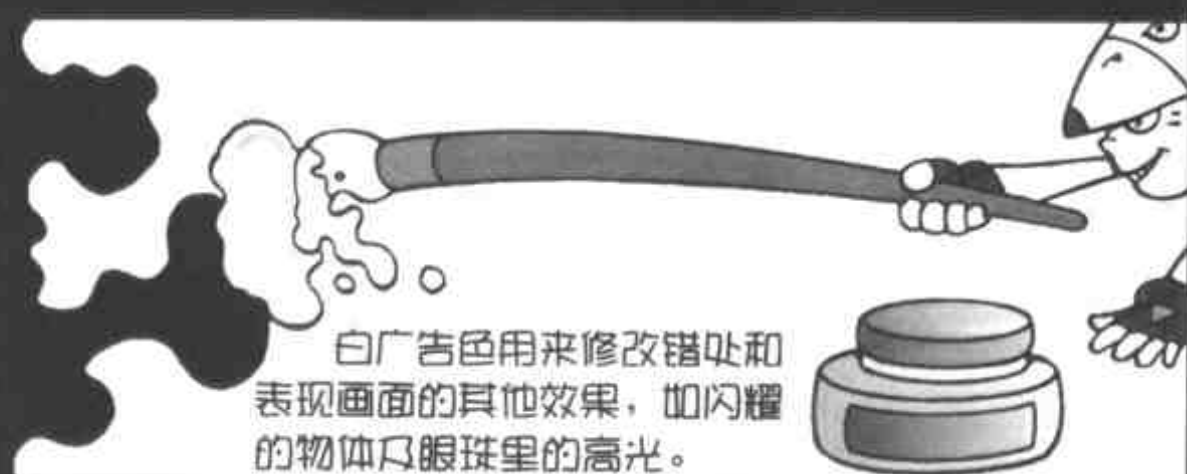
其他常用的还有毛笔（用来勾线、填墨等），针管（适合给画少女漫画），鸭嘴笔（一支笔也可变化出不同粗细的线条）和切箱头笔（用来描绘气氛）。



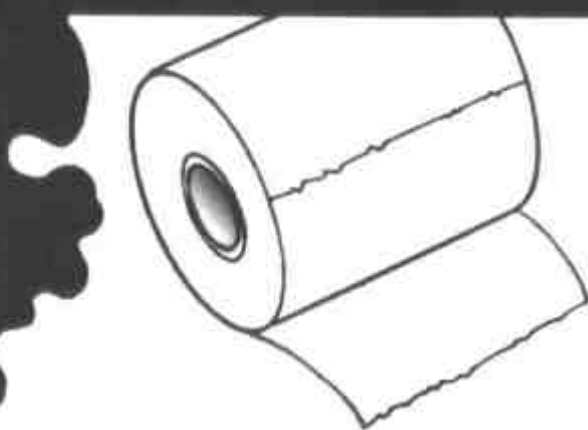
笔杆首要的是能否牢固地嵌住笔尖，之后则要考虑重量、粗细是否适合自己。笔杆的种类有许多，需要自己尝试才能找出适合自己的笔杆。为了提高绘画的效率，大家最好常备三、四支笔杆以供相互换用。



毛笔和钢笔一般使用墨汁，但针管要用绘图墨水。墨汁在使用过程中最好加入少量清水以免过于浓郁。



白广告色用来修改错处和表现画面的其他效果，如闪耀的物体及眼珠里的高光。



吸水纸用来吸干墨迹及调整毛笔上的墨汁，有时候也可用来做垫手纸，以防止因手汗弄脏稿纸。一般我们用卷筒纸做吸水纸。



下面的内容让男孩子来讲吧。

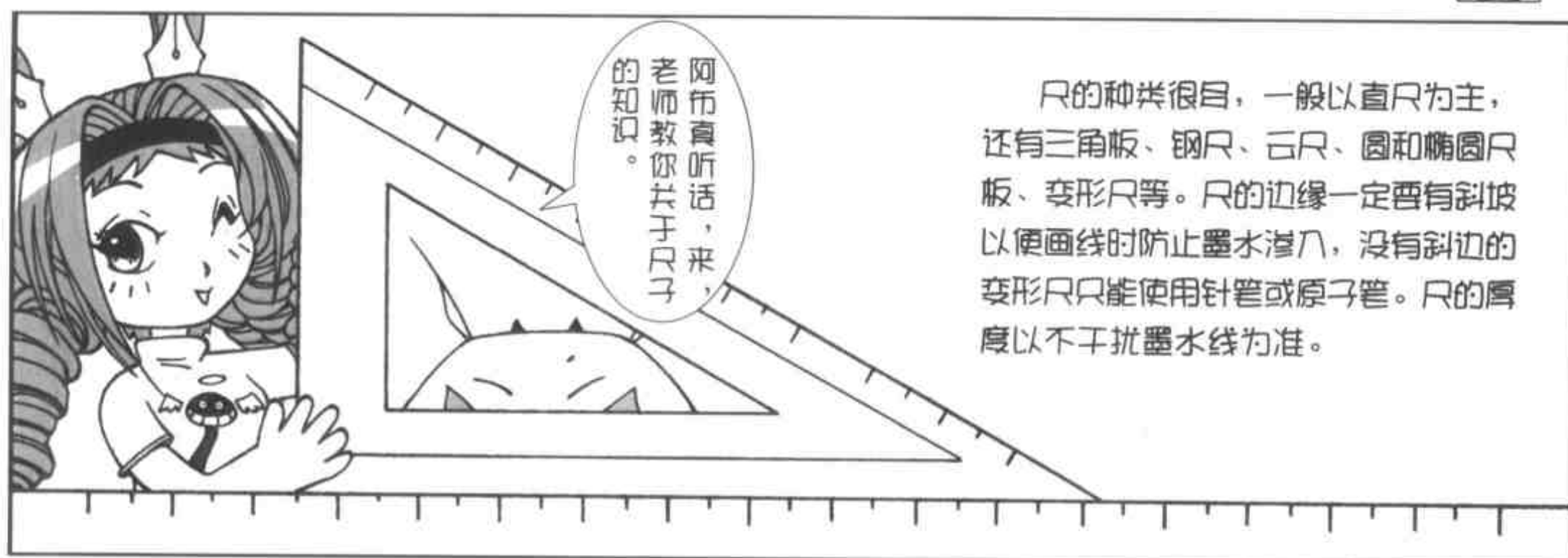


刀片和剪刀是用来刮去或剪掉不满意及错误的地方。

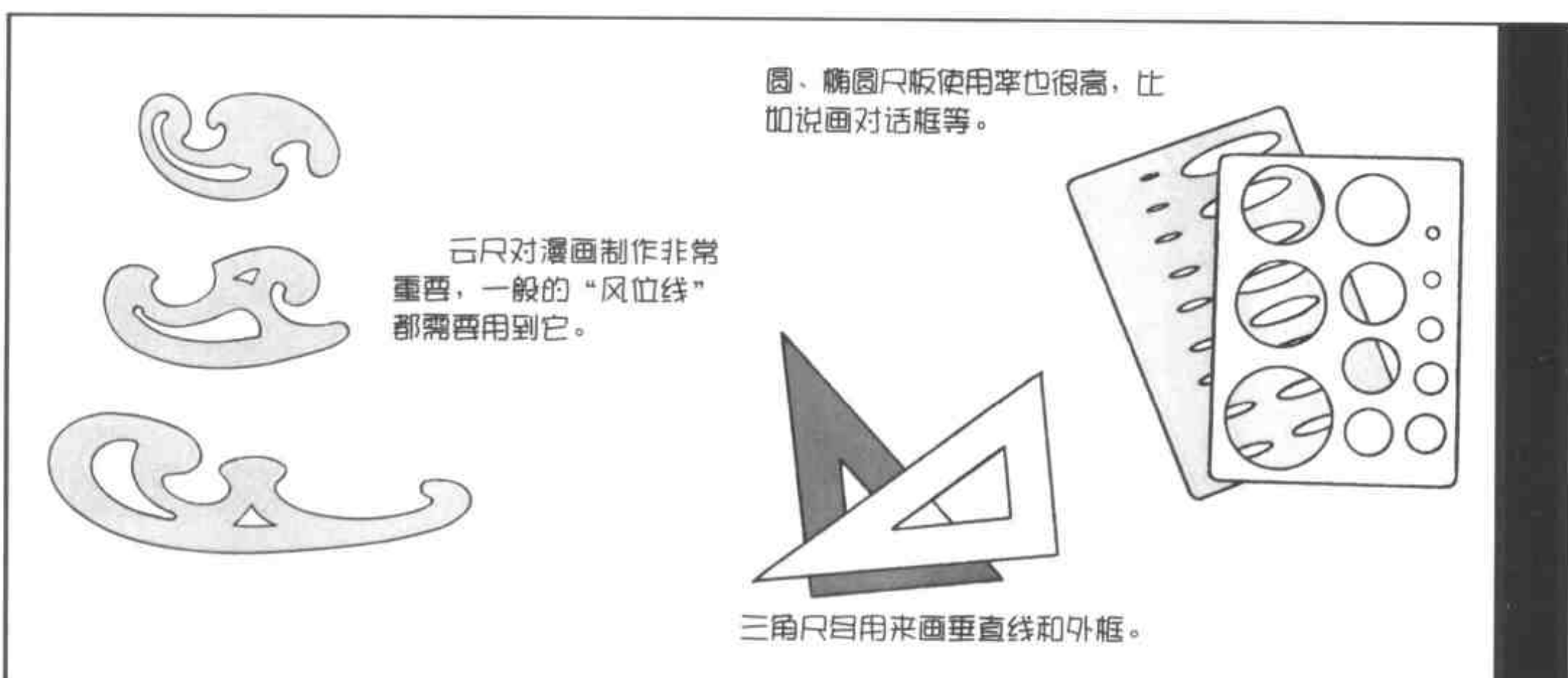


小心点，惹我生气我就剪掉你的画面。

我不怕！小樱师傅说可以用白纸补画错误的部分，然后用胶水贴好就行了！



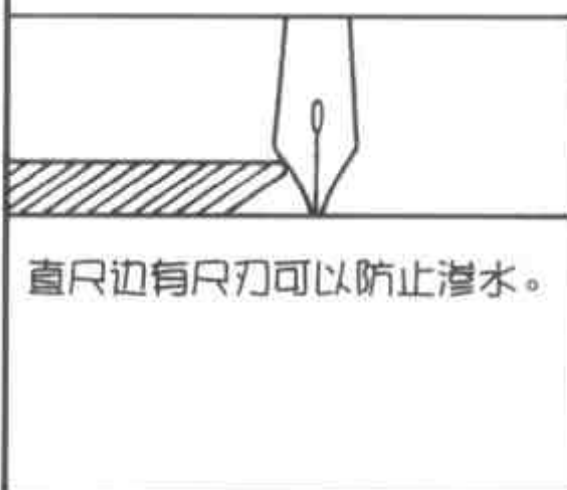
尺的种类很多，一般以直尺为主，还有三角板、钢尺、云尺、圆和椭圆尺板、变形尺等。尺的边缘一定要有斜坡以便画线时防止墨水渗入，没有斜坡的变形尺只能使用针管或原子笔。尺的厚度以不干扰墨水线为准。



圆、椭圆尺板使用率也很高，比如说画对话框等。

云尺对漫画制作非常重要，一般的“风位线”都需要用到它。

三角尺用来画垂直线和外框。



直尺边有尺刃可以防止渗水。



椭圆板需要使用针管。

如果使用鸭嘴笔的话，尺的厚度要超过三毫米以上。大家记住，每次用完尺子要用软布或是纸巾擦一遍，不然可是会弄脏稿纸的哦！



变形尺一定要用不渗水的笔。

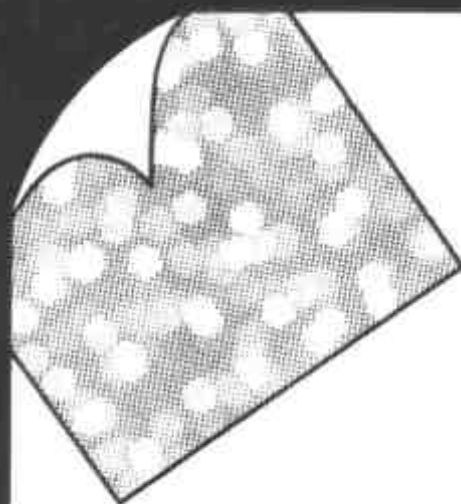




大家看到左边的图了吧？这就是使用网点纸的特别效果！一般我们使用的网点纸有真网和纸网两种，真网比较贵，一般职业漫画家才有经济实力使用它。作为初级学员，最好选用纸网。



真网是很好的漫画辅助工具，可以逼真地做出各种质感效果，但价格较贵，容易加大漫画创作的成本。



所以我们还可以使用纸网。纸网的使用需要借助一些工具，比如复写纸或打印机，还有刀片和大量的糨糊。

因为真网太贵，所以常常令我鸟人阿生倾家荡产。



好在现在科技发达，我们可以使用电脑进行加工。



一般我们会使用 photoshop 6.0 以上 \ painter 6 以上的作图软件进行电脑制作。

可是，鸟人老师，一下电脑上软件啊什么的，似乎比真网还贵呢。虽然我们星球的科技比你们发达，可是我们这是初级班，现在讲电脑是不是早了点？

可怜的阿布……犯了一个大错误！

混帐！敢跟我顶嘴？

好啦，关于工具就介绍到这里，下面我们正式开始学习画漫画了！



第二章 实战篇



导演：牛哥 摄影：阿雄 灯光、服装：小明 主演：小樱 鸟人阿生 外星漫画迷阿布

太好了，终于
能够真正开始
画漫画了！



嘿！大家好！
我是小樱老师，
好久不见！



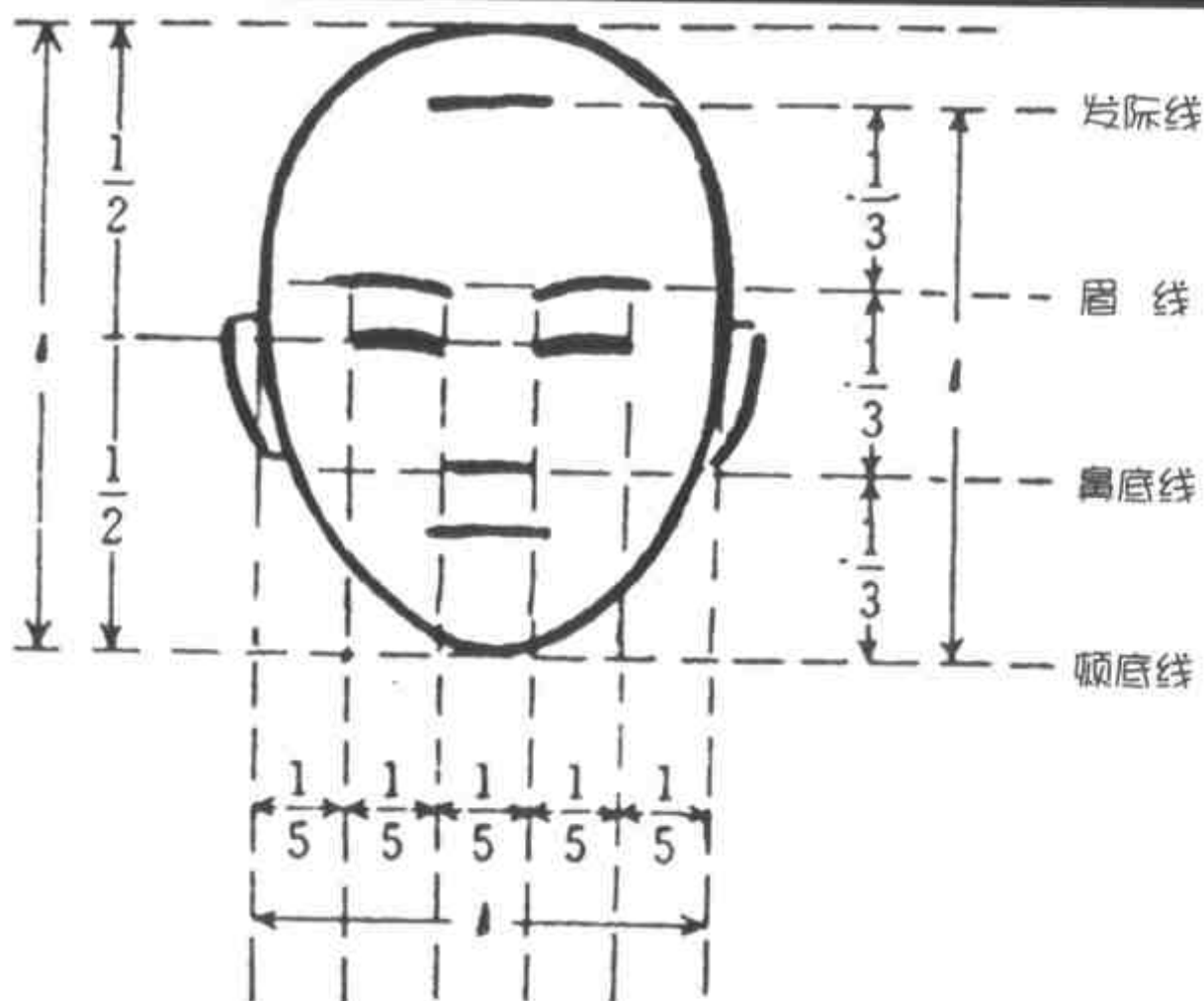
今天首先教大
家什么叫『三
庭五眼』！



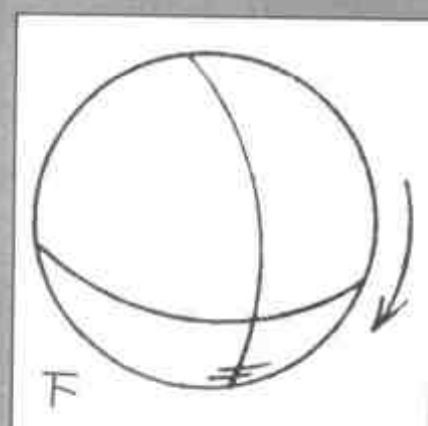
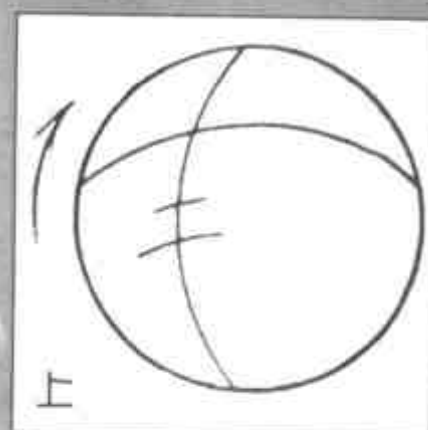
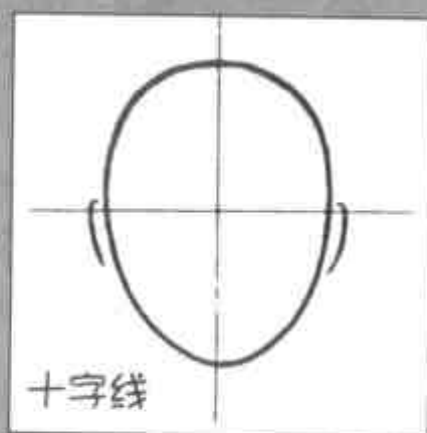
『三庭五眼』
是这样吗？



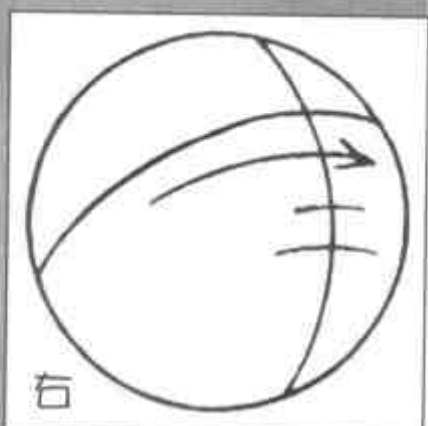
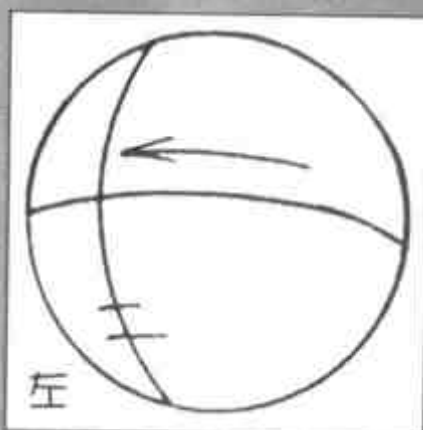
头部是人物中最重要的部分，它比身体的任何一部分更容易表现人物的特征。一般人的头型很像扁圆的球体，只有根据五官的正确比例和结构，才能画出正确的面部。



面部主要的结构线是以鼻梁为垂直中线和眉眼之间的水平线构成的十字线。这两条线将头部分成纵横各半，另外两条构造线就是穿过鼻尖底口穿过口部的横线。这两条线与十字线的横线平行，而中线两侧的面部器官都是对称的，相貌的主要部分——眼、口、鼻，都在十字线的下半部。



了解了头部的比例和五官的位置，便可以利用十字线来试着转动球体。



能看，转动了球体，你画的头就『活』起来了。

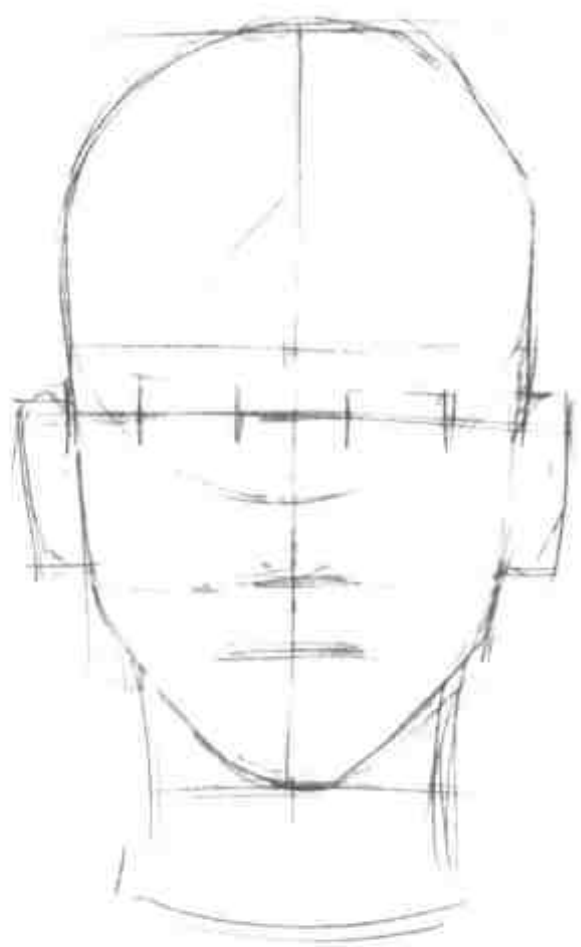
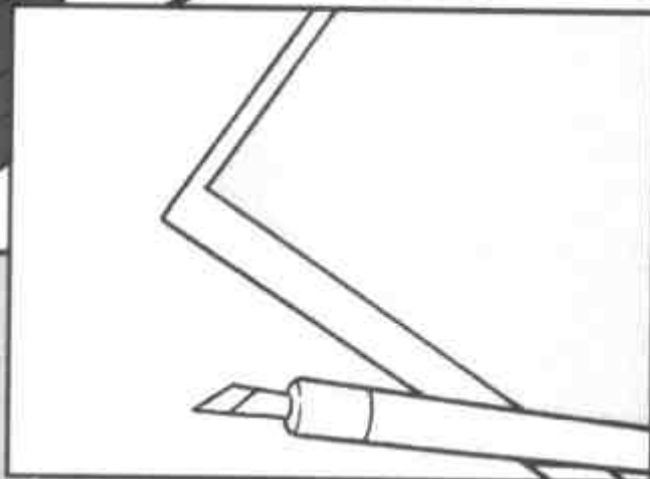
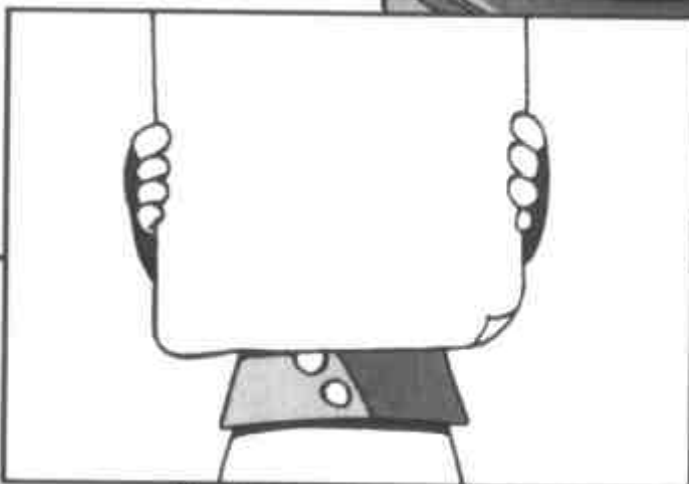
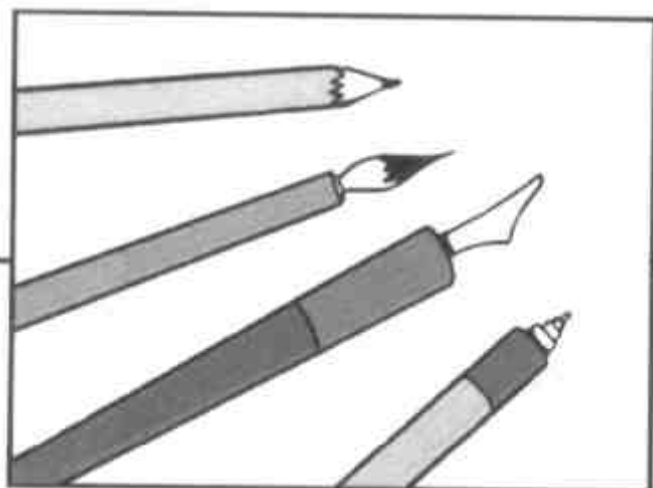
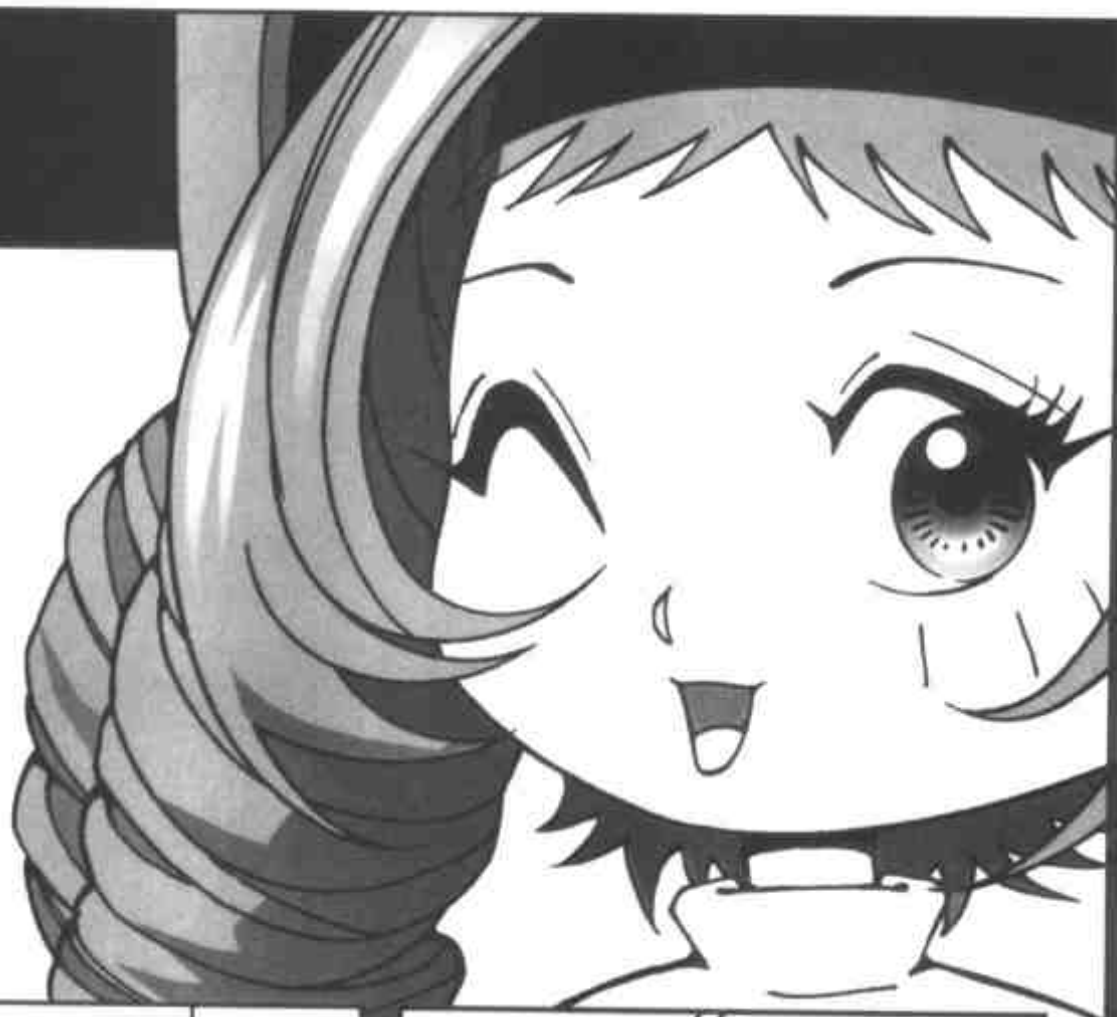


好，让我们看看下面更详细的示范。

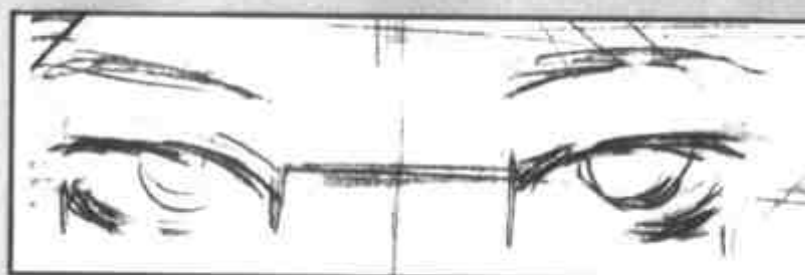


示范课

第一节 头像练习



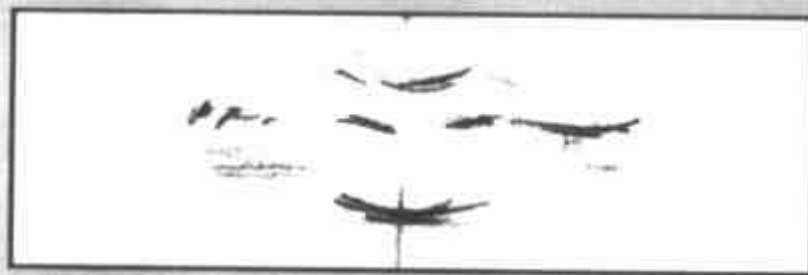
给画头像首先要保证基础圆体的准确性,然后利用比例知识将十字线以及眼、耳、口、鼻的位置定好。注意,在这个时候要坚守三庭五眼的基本比例。



在给画眼睛的时候,注意眼角的定位,还有眼球的朝向,它决定了人物的视线方向。



尽量简化鼻子的结构,线条要求清晰,鼻子下的阴影没有光线能照到,所以要加重。



嘴的绘画中,嘴角位置要清晰,下唇要重,下唇线要深,其他线条尽量简化。



随着加工的深入，整个头像的大致模样开始显形。在细画五官的同时，根据头骨的位置加上头发。

眼睛的画法：逐步加深眼角的线条，女孩子的眼睫毛要画得特别清楚，眼球里的瞳孔和高光位置需要定得明确。



其他五官与眼睛一样，逐步画得清晰并进一步明确结构。画头发时应分组进行，时刻注意整体感，并利用线条的走势明确发型。头发的暗部需要重点加强，在上墨的时候尤其需要注意。



勾线要注意手上力道的变化，外轮廓线要比较重，握笔的位置尽量靠上，这样可以让手得到更大程度的放松，从而使线条更流畅。

一般来说，女性面型的曲线要比男性柔和、顺滑。

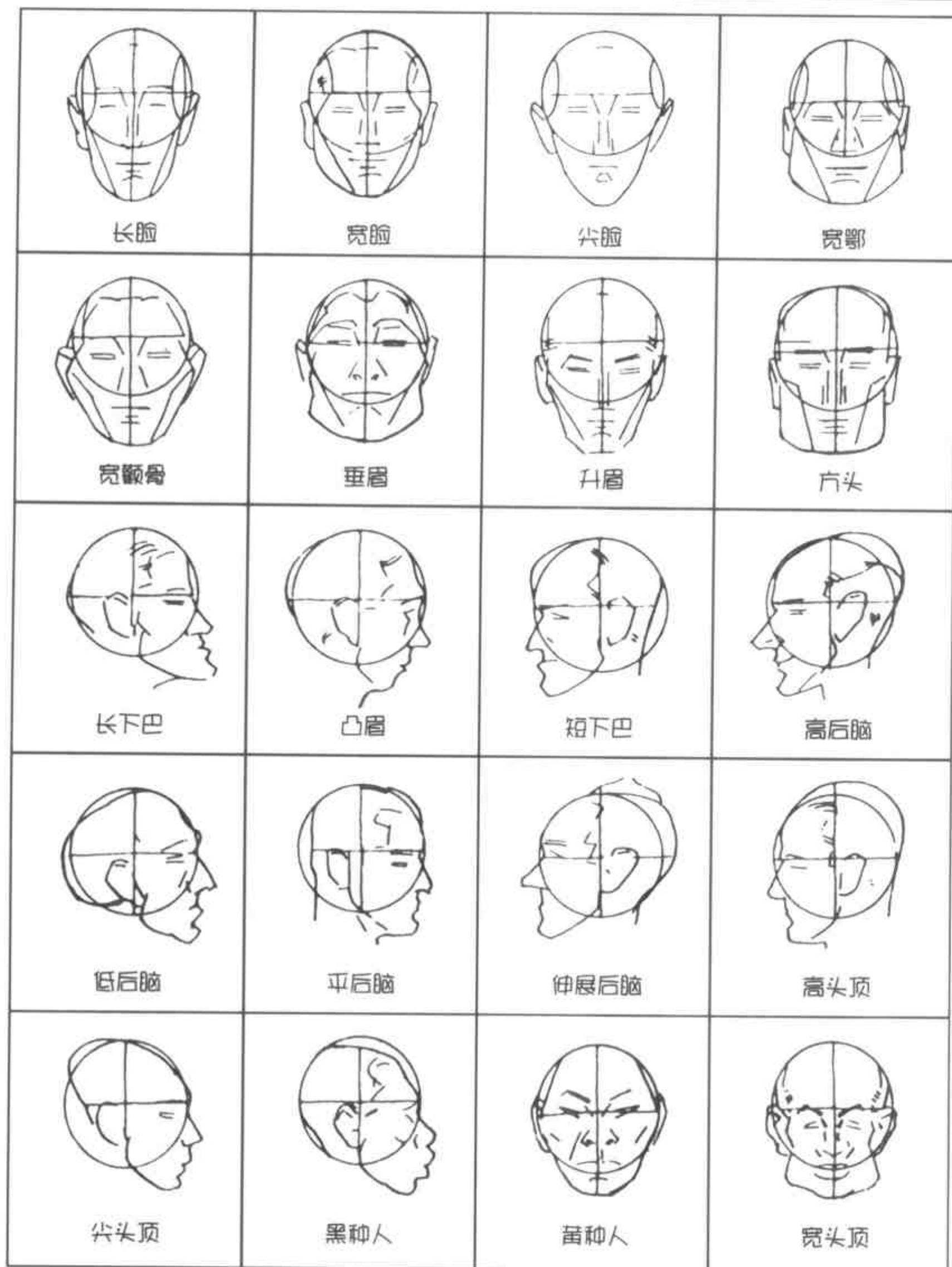


下面是一些脸形的示范，大家要看清楚哦！



画漫画人物头部时，要了解头部的基本组成和特征，尤其是形态变化。基本组成为额、眉、眼、鼻、口、颧部和腮颊。这些部分的大小和疏密配合形成了各种不同的脸形。





光学会画人脸是不行的。如果想创作自己喜欢的漫画人物形象，我们还需要掌握好给画人体的方法。



给画人体首先要掌握的知识是身体比例，下面我们就再讲一下这方面的内容。

示范课

第二节 人物练习(一)



画全身像首先要明确绘画对象的主要特征,如身高、胖瘦、年龄、性格特点等。在打草稿的同时,将头部的十字线以及头骨的大体位置确定下来。人物动势要注意重心,各个关节、包括胸腹,都可以用前面讲到的比例知识进行分割。

全身像的绘画要比头像绘画更注重整体感,五官、发型、服饰都要同步进行,千万不要先将某一部分画完,这样很难保证画面的统一。在给画前要明确自己想要的最终画面,所有的细节都要经过考量,需要符合人物的角色要求。例如这幅范画,人物设定是从事探险工作的年轻人,所以比较适合紧身、帅气的打扮,在发型和装备方面比较随意,可以表达出角色心态自由的一面。



在做网点效果的过程中，首先要考虑画面的最终效果。如果有进行叠网的需要，那么先要确定阴影的位置，然后刮出高光。在贴上表层网点纸的时候，阴影的部分要保持清洁，粘上橡皮屑的话就前功尽弃了。在底层有高光的位置上要进行同样的处理，可以先平刮，然后在第二层运用交叉刮法，尽量让高光过渡得比较自然。



最后的修整工作非常重要，包括余下的网点部分是否添加，都要视乎画面的整体效果去考虑。很多画龙点睛的细节都是在这阶段做出来的，但如果经验不足画蛇添足的话，整幅作品可就要大打折扣了。另外使用白油时要谨慎，粘到网点纸，整张稿子可能会废掉啊！

其实利用网点纸去做效果也只是漫画手法中的一种，正确的比例、合适的衣饰、钢笔技巧、电脑上色等等都很重要。当然，成功的关键还是要多多练习，当你有了足够的经验后，自然会根据不同的画面要求来选择适当的表现手法了。

示范课

第三节 人物练习(二)

画女孩子的人体和男孩子不一样，线条要求尽量柔和，在比例方面，可以有意识地加长腿部，这样能使人体看起来更修长，也更唯美。在骨骼方面，女孩子的盆骨比较宽，腰线线条要比男孩子夸张一点。





有时候人物会戴帽子或围巾，这些饰物掩盖了身体结构，所以一定要在草图阶段先将内部结构定下来。记得要计算好饰物的厚度，不然就会变成“皮包骨”啊。

女孩子的表情一般比较丰富，在画的时候可以在面前放一面镜子，看着镜子里的自己做参考。这种方法还有助于你体会画中人物的心情，对画出各种生动的表情是非常有帮助的。



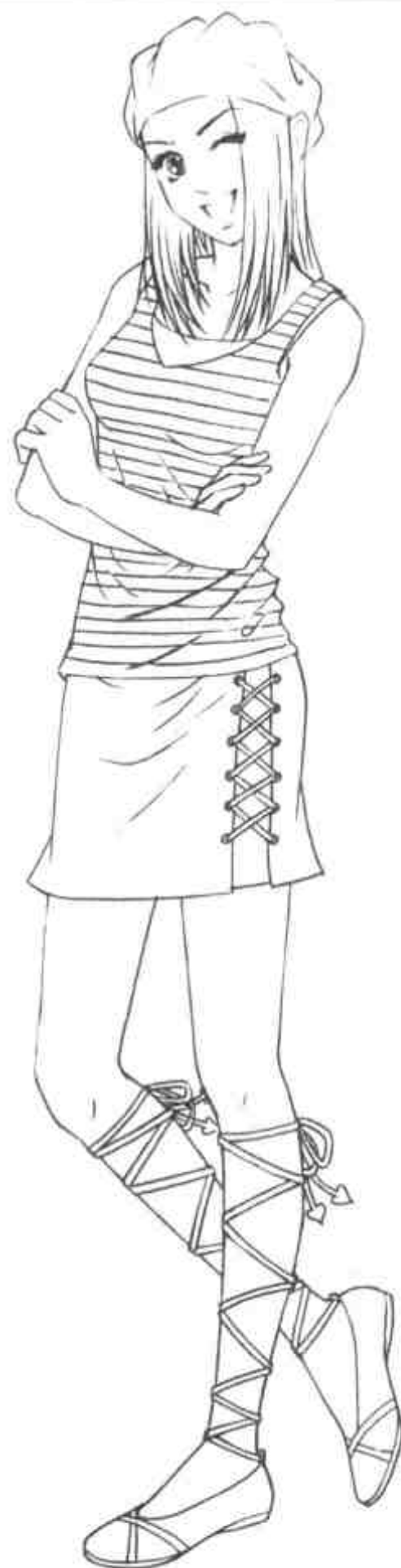


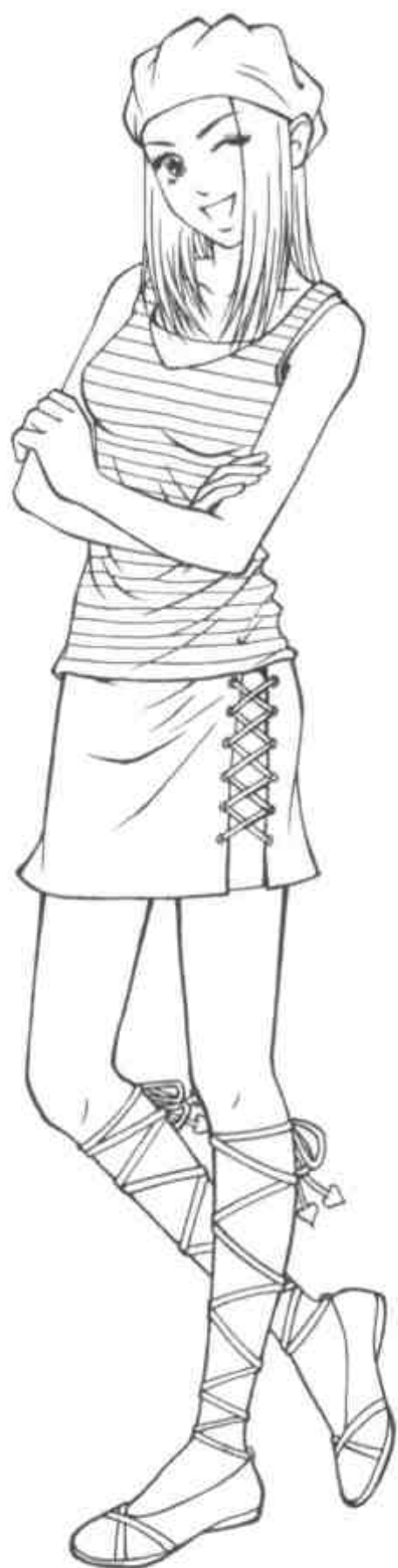
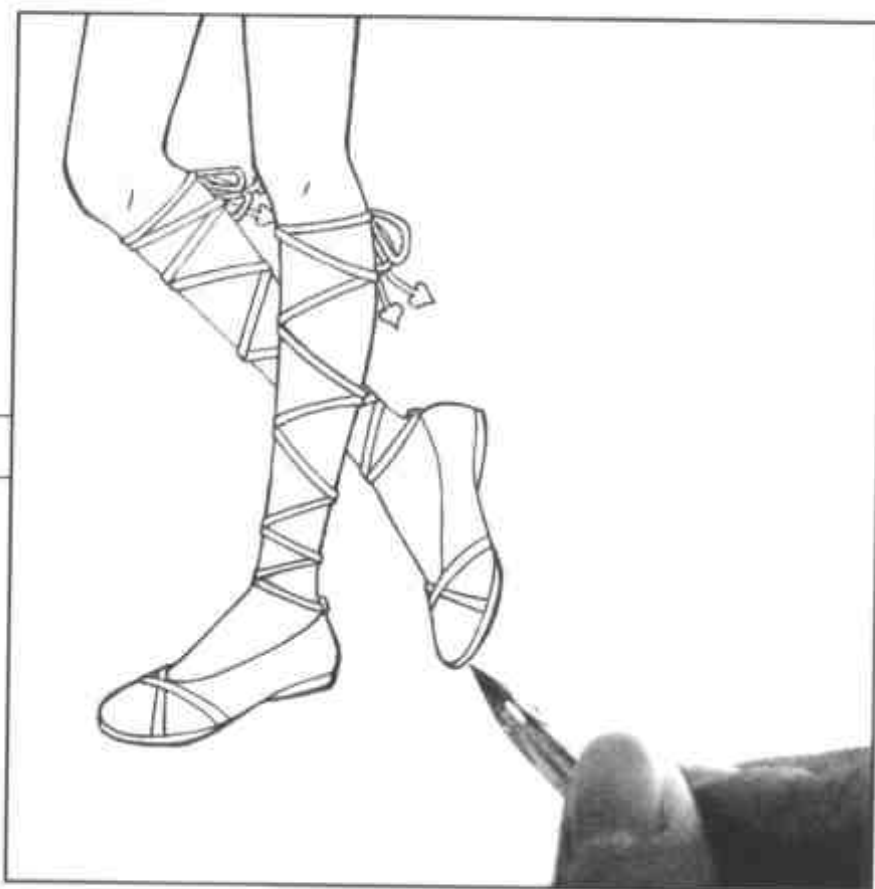
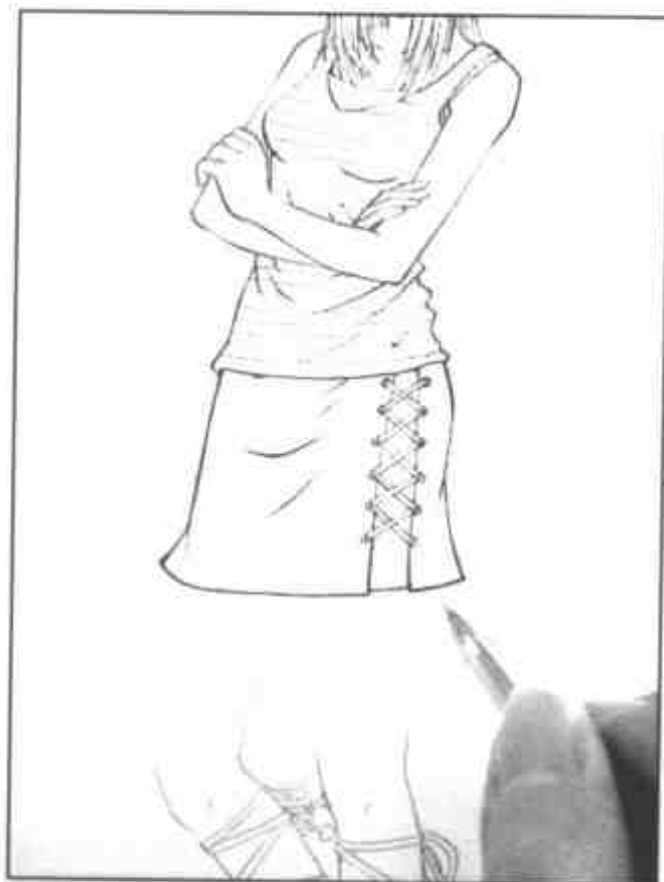
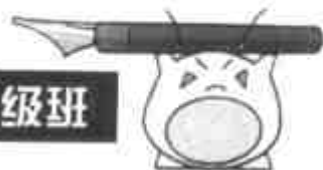
女孩子的衣饰细节要有女性特色，多参考服装书籍能够帮助大家画出漂亮的造型。

勾钢笔线的时候尽量一气呵成，而且线条的粗细对比要减弱，这样才能突出女性曲线柔顺的特点。



服饰上的花纹要比外轮廓线弱，在走势方面也要遵循衣纹褶皱起伏的规律，画得太平就没有了立体感。





使用网点纸的基本技术前面已经讲过，在这里就不必说了。但要注意千万不要过于依赖网点纸的效果，有时候纯粹的黑白对比也会很漂亮，就看你怎么运用了。



前面的两张示范大家看清楚了吗？接下来，我们要学习的是如何绘画Q版人物。Q版人物是漫画中常用的一种诙谐、夸张的表现手法，可以给读者带来“可爱”的感觉。所以这次授课的老师也特意选择了Q版人物的造型，是不是很可爱啊？



啊？你干什么？

好啦好啦，你已经做了模特，讲师的责任就交给我吧！

嘿嘿嘿，终于轮到我了！



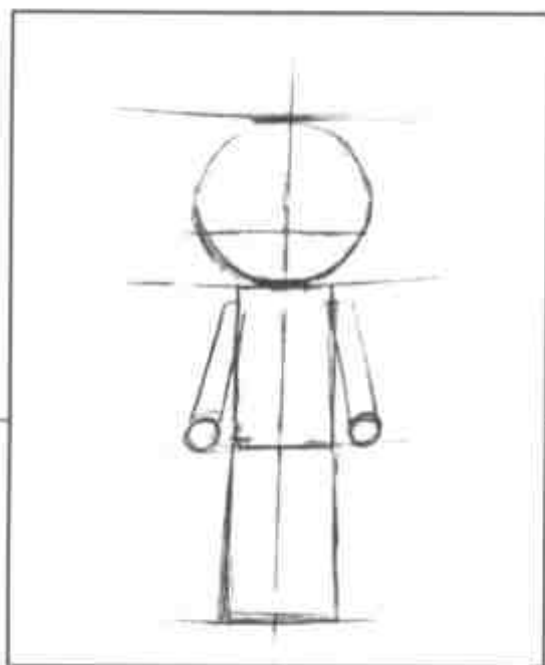
大家听好了！绘画Q版人物需要改变比例。一般的人体是七个半头，但绘画Q版人物就要变成三个头啦！

而且手和脚都不要超过两个头的正常距离，还是要缩短，而且越短越可爱！（就像本人一样哦！）



示范课

第四节 Q版人物



因为Q版人物一般都是头大身小，所以脸上的十字线也相对要做调整，“三庭五眼”在这里只能做参考而没有指导价值。

由于描绘对象的头发非常复杂，所以在起稿的时候要将头发分成几何型，然后一步一步地细化它。



眼睛的高光一定要清晰，这样眼睛才有神。



身上的饰物要与整体风格相符。



看，多精神！



为了更好地画出头发的特点，这次我们出动了曲线尺做帮手。在使用的时候记得前面说过的注意事项哦！



Q版人物的线条可以用很不同的方法来表现，可以用针笔画出统一粗细的线条，也可以用毛笔画笔触，甚至利用马克笔来营造一种块面感。所谓条条大路通罗马嘛，大家在练习的时候可以尽情发挥、尝试，但请记住——钢笔线条是基础，不能放松！



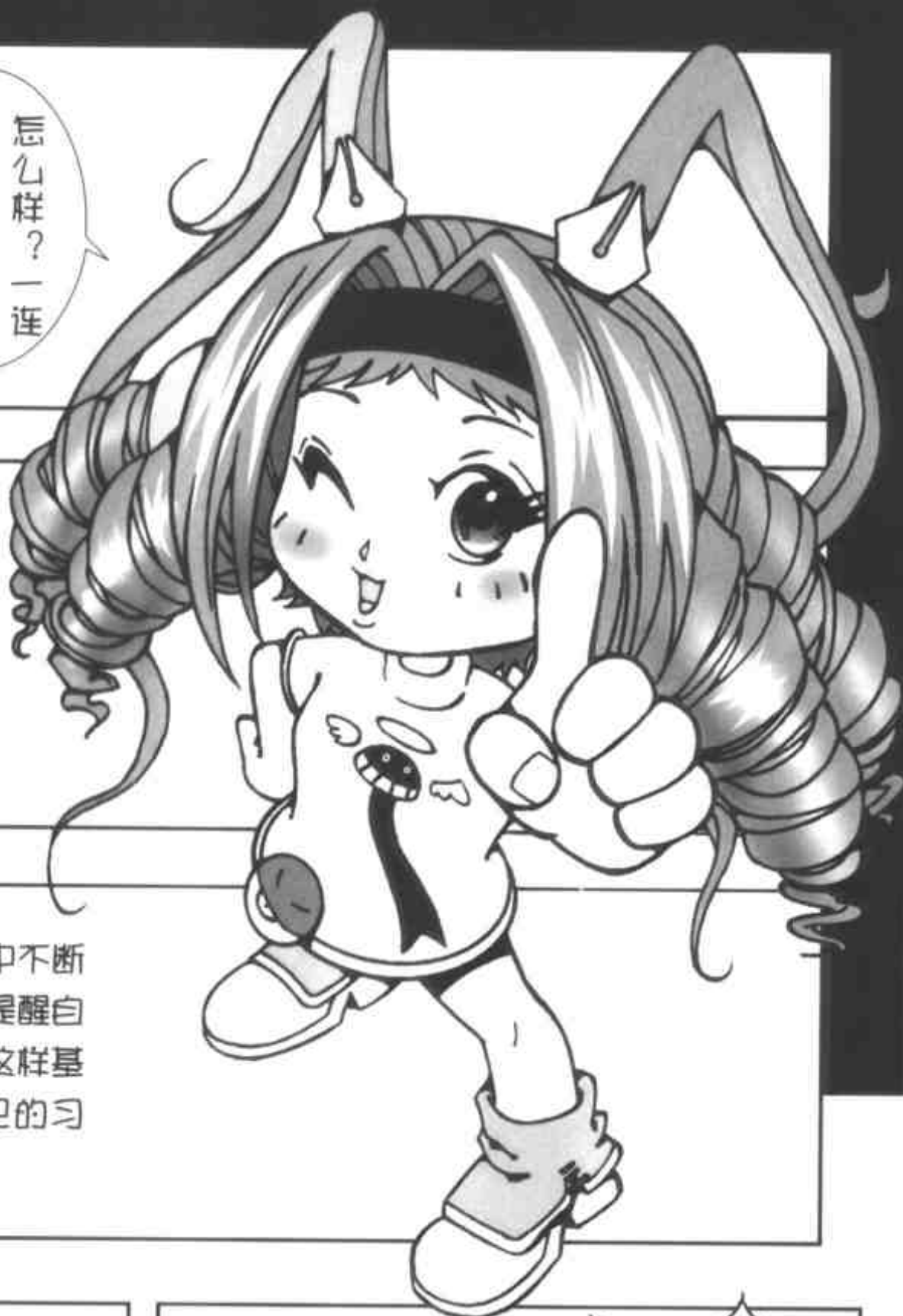
很多时候我们画完钢笔稿后会突然发现稿件被弄得很脏，这是因为忽视垫手纸的作用，也可能是由于对钢笔的运用还不熟练。在画铅笔草图的时候我们可以比较随意，跟着感觉走，但勾画钢笔稿的时候就一定要认真，要小心翼翼的面对画稿。

关于漫画人体的示范就进行到这里，大家在课后一定要勤奋练习，不然只有方法没有实践，永远也不可能把事情做好。





怎么样？一连
三管示范是不
是很精彩？



对我来说，给画漫画是表达自己想
像的一种手段。要想清晰、完整地表
现出自己想像的画面，就一定要有扎
实的基本功。

希望大家多多练习，在每一张画中不断
进步。在给画的过程中，一定要时刻提醒自
己注意比例、形体、脸部的十字线等这样基
础的知识。只有将这些知识变成自己的习
惯，才能随心所欲的创作。



可以的话，大家应该多方面
的收集资料，常做一些临摹会对
自己的画技非常有帮助。不过千
万不要太依赖临摹哦！

至于一些小的技巧，在这里就
不多说，请大家……



好啦！既然老师不想
再说了，那我们就
马上行动吧！

哈哈哈哈！我
终于学会怎样
画漫画啦！



就让我闭关三年，画出
震惊全宇宙的超级漫画
巨著吧！哈哈哈哈！



咦？这里是什么地方？

我不是要回古画漫画的吗？怎么会在这里……



怎么样，你不是要回古画漫画吗？

鸟人老师……我……

我是在哪里啊？！周围什么都没有，我是不是以后都回不去了？地球人会把我当怪物看的！呜呜……

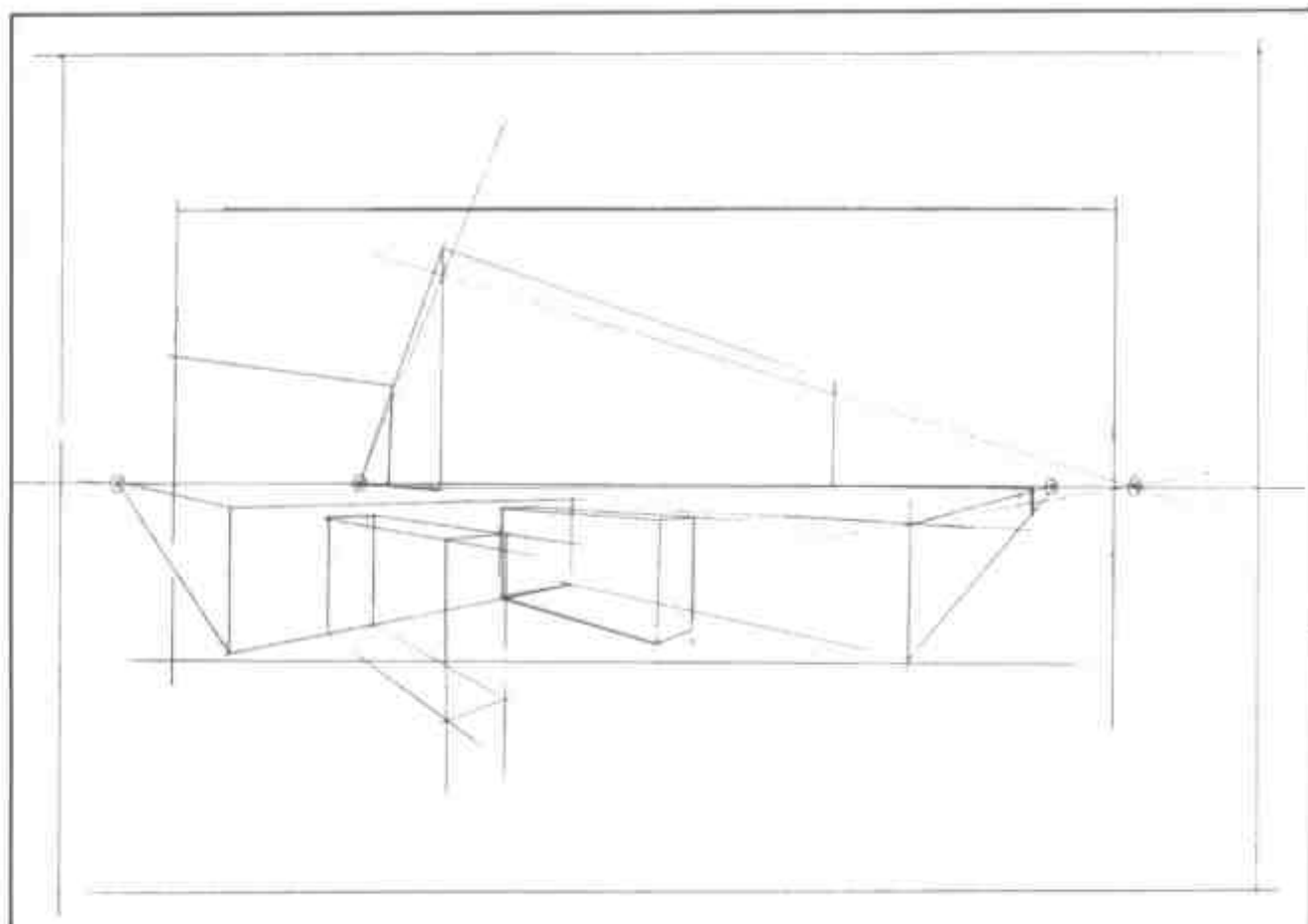
镇静点！

其实你还在这里，只是……

你忽略了一点——背景！

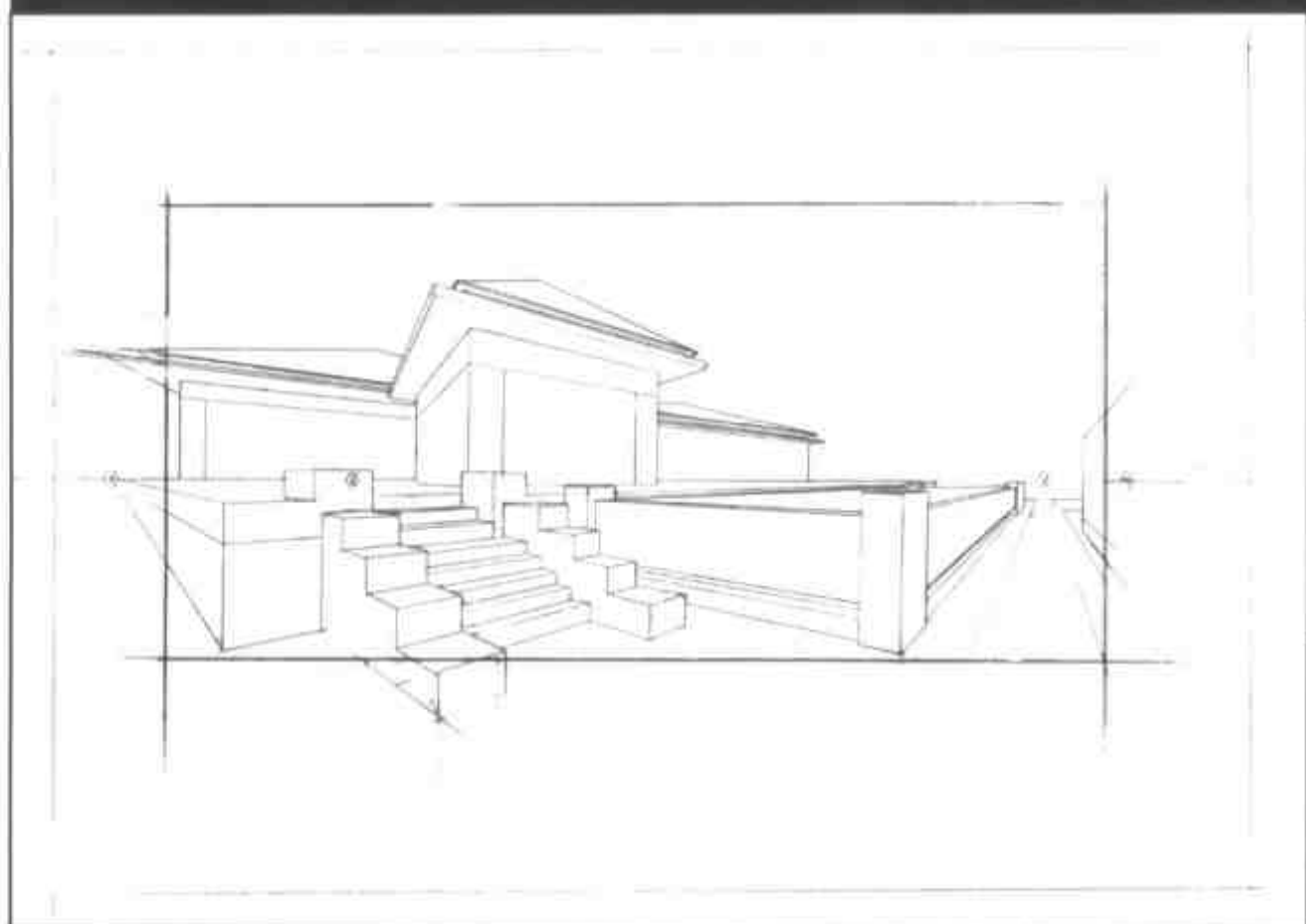
别以为学会了给画人物就能画出真正的漫画！你要学的东西还多着呢！

如果没有背景衬托，我们所在的空间就无法显形！同样的，一篇漫画也不能没有背景的存在！



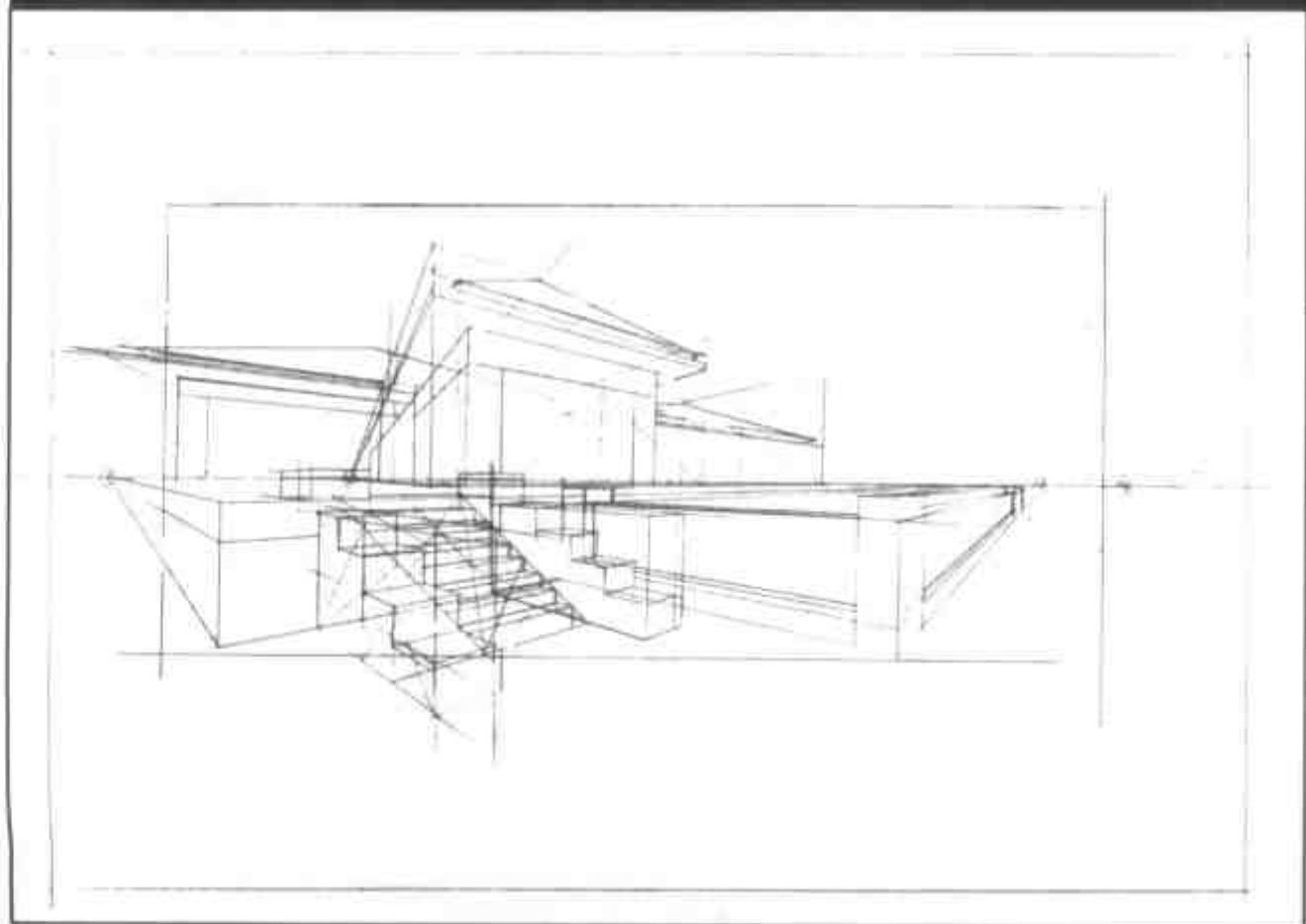
描绘景物，先要确定地平线和透视点，然后利用几何体框出景物的大体架构。

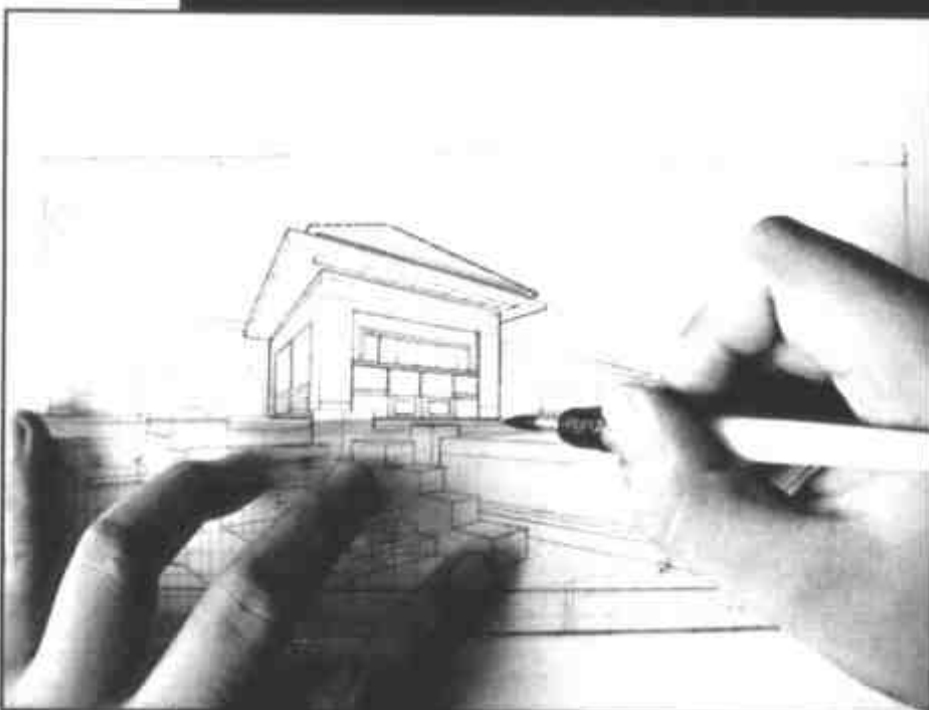
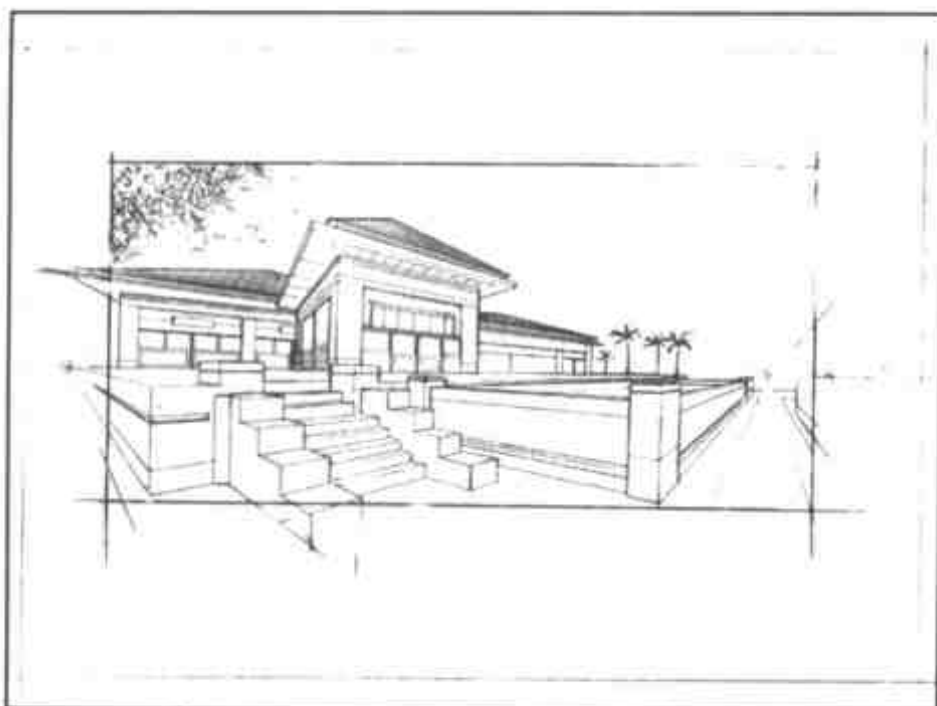
接着利用透视学的知识，将物体的形态切割出来。



背景制作示范

为了方便以后的制作，现在要及时清理稿件上多余的线条。但是不要擦去透视点和视平线，不然后面的细节处理将失去依据。

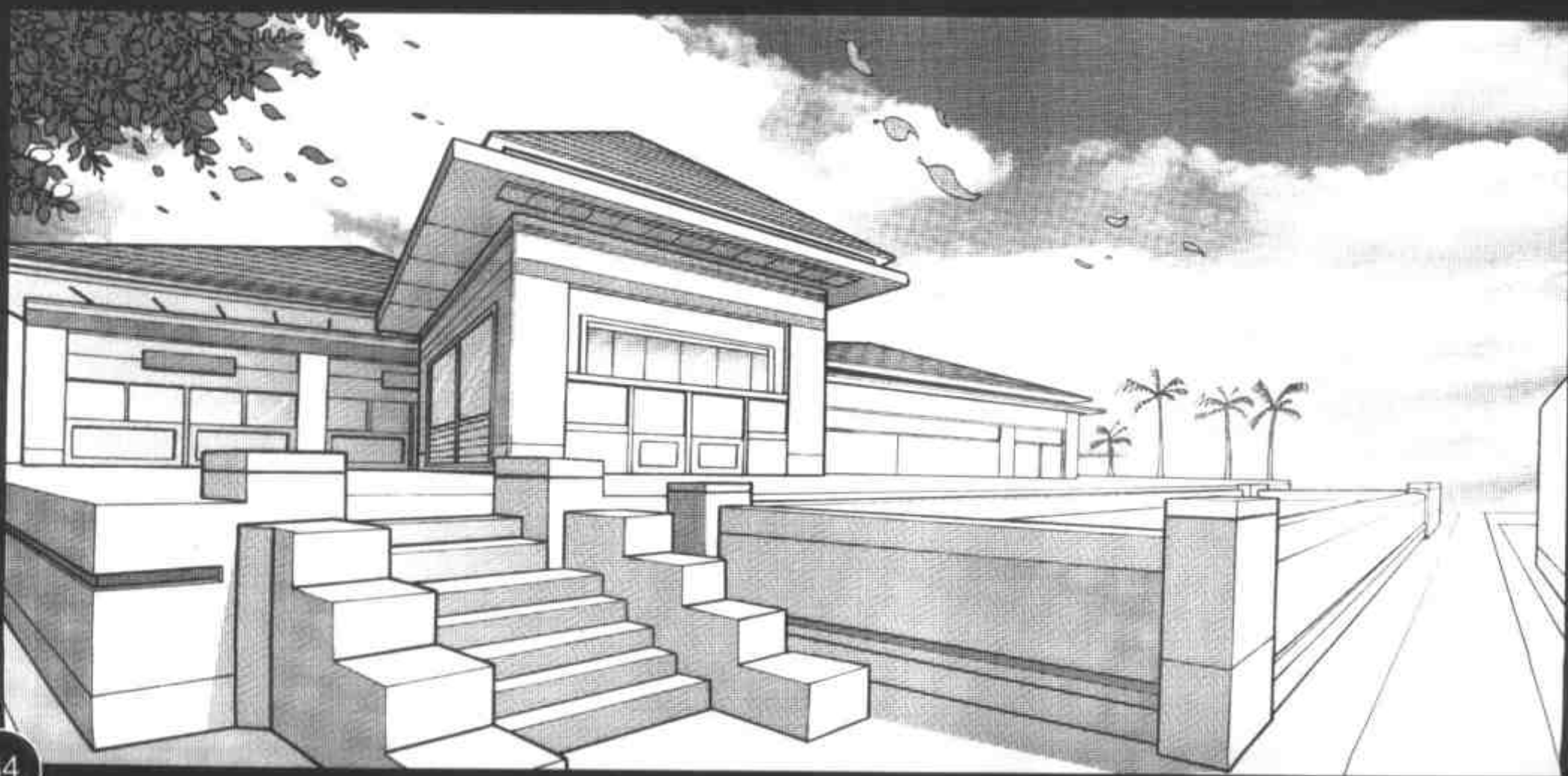




参照资料，将细节一一勾画出来，但一定要注意透视点，不然会导致描绘的对象变形。

勾线的时候注意外框线要粗，线条较目的地方尽量以细线来表达。勾线完成后，待墨水干透后才可进行修稿的工作。

为景物上网点纸的时候要抓住光源的方向，明确物体的暗部和阴影的位置，通过网点效果将物体的明暗表达清楚。





光感的变化在背景绘画中是相当重要的一环。它不但能丰富画面，还能表达时间的流逝，为剧情推进做出贡献。光感的营造方法有很多，一般情况是利用网点纸，也有用白油直接涂出强光的范围，当然有意识的留白或是将网点纸与白油结合运用都是非常有效的方法。营造光感对我们是一种考验，需要掌握一些素描的技法。

关于描绘漫画背景的方法我们就简单地说到这里。其实要想画出精美的漫画，各种各样的技法举不胜举，但其中最重要的就是勤奋。希望大家参照书里所说的方法好好练习，争取早日画出自己理想中的漫画。



第二节 漫画语言

漫画语言课程，开始了！

老师啊，难道成为一个漫画家需要学习属于漫画家自己的语言吗？

拜托，你是外星人，应该不会对这么弱智的问题吧？

可是我不懂啊！

虚心求教有什么不好吗？

阿布啊，其实鸟人老师不是那个意思。漫画语言并不是指一般的口头交流，而是指漫画特有的表达形式。比如说我们刚刚破开稿纸闯进来就算一种漫画语言。因为它只能在漫画里发生，而现实生活中是无法做到的啊！



灵机一动



激怒



不满



寒冷或恐惧



迷惑



困惑



失望



吃惊



感动



得意



熟睡



厌世



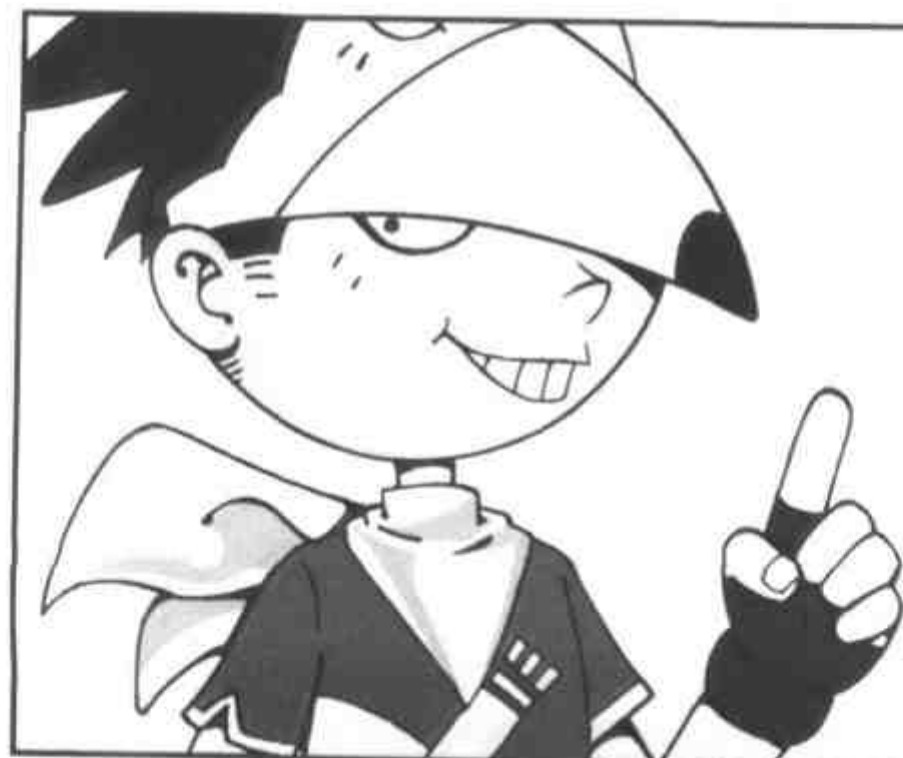
哭泣



失恋



恋爱



我们在看漫画书的时候经常会看到类似上面图中的特殊符号。这些符号虽然和它们所要表达的意思不一定有直接的关联，但读者一看便知道它们的含义，明白每个符号所代表的约定俗成的意思。所以这套特定的漫画语言——漫画符号便开始广泛流传，成为漫画表达技法中一个重要的部分。漫画符号的特殊性在于它们大部分能够应用在动画上，但其他媒体却很难享有其中的趣味。



纯视觉背景在叙事上没有帮助，但作为点缀，还是能使单调的画面变得不那么枯燥乏味。



因为篇幅有限，我们不能在这里将所有的漫画语言一一尽述。其实所谓的漫画语言，就是指贯穿整个漫画制作过程的各个步骤和众目方法。从各种画框的使用到文字的处理，从音像字的挑选到动感的营造，还有使用各种手法去表现构图及蒙太奇，再加上一些创新手法，我们对漫画语言的研究是无穷无尽的。

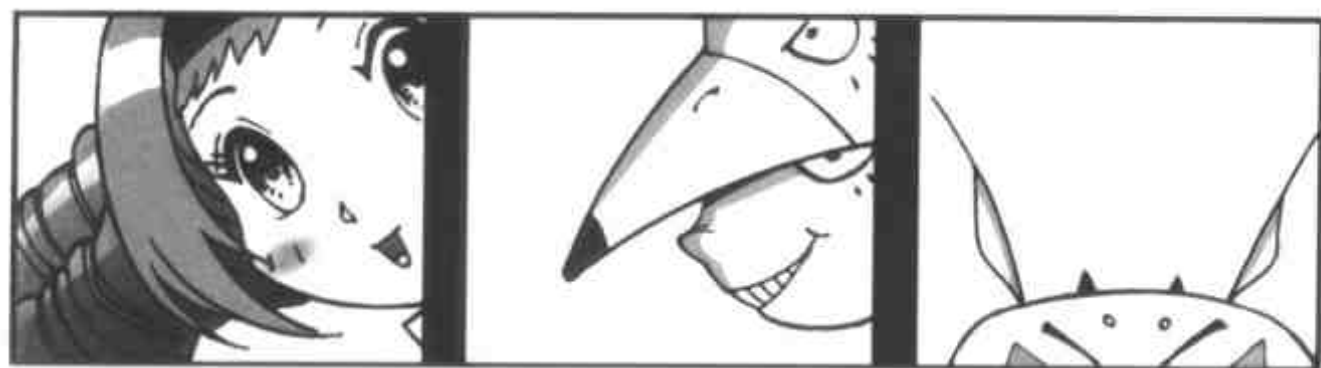
是啊，这次学习漫画语言对我来说真是一次奇妙的课程，我会继续努力钻研漫画的了。可是，老师……我什么时候才能了解所有的漫画制作过程啊？



哈，别着急，下面我们马上就要讲到了。

接下来是本教材的最后一课，将会具体讲解整个漫画的制作流程，大家好好留心啦。





第三节 漫画制作流程



关于漫画的制作流程，一般我们会分成十个步骤：前期是构思故事、人物设定和做草图样稿，中段是打草稿、绘画人物、制作背景和气氛，后期就是上网点纸、修稿和加对白。

构思故事是一个漫画作品最初的步骤，也是最重要的。没有好的故事提供舞台，画技再超群也无法创作出好的漫画。讲到构思故事，我想先问一个问题：大家的作文写得怎么样？如果很擅长写作，那么对构思故事的帮助非常大。因为构思一个故事也就是创作一个剧本，与作文一样，任何故事都有四大要素，即时间、地点、人物、事件。而事件又细分为起因、经过、高潮、结果，也就是我们平时所说的起承转合。要想创作出好的剧本需要多看书或电影，也可以跟朋友一起讨论，避免闭门造车。每当有灵感或找到好的题材时要马上记录下来，可以尝试多元化的题材创作，慢慢摸索适合自己发展的路线。

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 零起点美术教程 漫画初级班

作者 = 刘玮著

页数 = 4 8

S S 号 = 1 1 1 1 7 5 4 9

出版日期 = 2 0 0 3 年 0 8 月 第 1 版

正文